# Drakar och Demoner®

SPELEXEMPEL

Lars-Åke och några av hans vänner, Fredrik, Nils och Malin har samlats en kväll för att spela Drakar och Demoner. Efter att Lars-Åke (som är Spelledare i kväll) har hjälpt de andra att skapa varsin rollperson, börjar spelet med att han berättar följande: "Ni har nyligen lämnat staden Stenesund och gett er iväg tre dagsmarscher norrut in i vildmarken; det har gått en dag sedan ni passerade den senaste byn. Har ni förresten bestämt era rollpersoners namn?"

Fredrik: "Ja, min lilla halvfeta köpman heter Galf den girige."

Nils: "Min barbar från de norra trakterna heter Stann."

Malin: "Och min lilla men kraftiga dvärg heter Dis den djärva."

Lars-Åke: "Då så! Eftersom din rollperson, Stann, är den med högst karisma så får du bli gruppens ledare. Ingen som har något emot det, eller?"

Fredrik: "Nej då!"

Malin: "Passar fint!"

Lars-Åke: "Bra! Situationen ser ut så här just nu. Det är nästan midnatt och ni befinner er cirka 200 till 300 meter utanför något som liknar en stad. Vad gör ni?"

Nils: "Vilken sorts terräng är det emellan oss och denna så kallade stad?"

Lars-Åke: "Vad ni kan se så är det ett något kuperat landskap med några enstaka träd och buskage."

Fredrik: "Ser vi stadens murar?"

Lars-Åke: "Vem har sagt något om murar? Hursomhelst — Ja! Ni ser att det finns något som liknar stadsmurar runt staden och en större gallerportal som ingång. Det verkar väldigt lugnt, ni hör inga ljud alls därifrån. Det brukar man göra ifrån en vanlig stad på detta avstånd!"

Fredrik: "Så, vad gör vi?"

Nils: "Vi smyger fram försiktigt, i skydd av träd och buskage."

Malin: "Jag är med på det, men vad säger du om det Galf?"

Fredrik: "Jag vet inte! Finns det något att hämta därifrån? Jag tycker att hela stället bara verkar öde och ruggigt."

Malin: "Kom igen nu!"

Nils: "Men om du vill kan du ju stanna kvar här medan Dís och jag tar oss fram?"

Fredrik: "Nej! Det är ju ännu värre! Jag ensam här? Aldrig! Kan vi inte...?" (Galf får nekande huvudskakningar som svar från Dis och Stann). "Ja! Ja! Jag följer väl med då!"

Nils: "Eftersom jag är smidigast och bäst på att smyga tar jag täten, håller mig cirka 15 till 20 meter framför er, och vinkar fram er allt eftersom kusten är klar. Var ligger närmaste buskage eller träd?"

Lars-Åke: "Cirka 20 meter rakt fram finns ett större buskage."

Nils: "Bra! Jag försöker hålla mig på en så rak linje som möjligt emot muren, för att på så sätt synas så lite som möjligt för eventuella personer som skulle kunna se mig från staden."

Lars-Åke: "Eftersom du befinner dig så pass långt bort, behöver du inte slå något slag i färdigheten Smyga, utan du tar dig fram obehindrat." (Samtidigt slår Lärs-Åke några tärningar hemligt bakom sin SL-skärm för att hålla spelarna osäkra UTIFALL ATT någon kanske ser Stann när han tar sig fram).

Nils: "Jag håller staden under uppsikt. Ser jag något ljus, någon silhuett eller något som rör sig?"

Lars-Åke: "Nej, ingenting!"

Nils: "Bra! Då vinkar jag fram de andra."

Lars-Åke: "Galf och Dis befinner sig snart alldeles bakom dig."

Nils: "Då letar jag reda på nästa skydd som ligger någorlunda längs en linje med staden och buskaget där vi befinner oss nu."

Lars-Åke: "Cirka 30-40 meter bort finns

ett något större buskage, som verkar vara ett bra skydd."

Så här håller de på tills de kommer fram till muren och ingenting händer under tiden.

Lars-Åke: "Ja! Nu befinner ni er alldeles nedanför stadsmuren, ungefär 100 meter från huvudvägen."

Fredrik: "Vad gör vi nu då?"

Malin: "Ska vi inte smyga oss fram till vakten vid ingången och tysta honom?"

Fredrik: "Eller vi kanske kan muta honom? Men det är klart, det blir nog bara dyrt! Bättre att spendera pengarna på något som vi kan tjäna på. Jag kommer ihåg för fem år sedan, dåjag gjorde en enorm affär och tjänade... eller var det för fyra år sedan? Hursom..."

Nils: "Håll tyst! Sluta med ditt affärsdrömmande, vi har diskuterat det där förut!"

Fredrik: "Ja! Ja! (Mumlande:) Jag vet nog, ni är bara avundsjuka, era..."

Nils: "Oberoende av vilken av dessa två metoder vi väljer så innebär det att vi visar oss för dem och vem vet? De kanske är fler än tre och då ligger vi inte bra till... Nej, jag bestämmer att vi klättrar över murenjust här."

Malin: "Visst! Om du klättrar först Stann!"

Fredrik: "Ja men tänk på mig då! Jag kan ju inte klättra! Tänk om jag ramlar ner."

Nils: "Lugn Galf! Du binder repet runt magen och så hissar Dis ochjag upp dig. Okej! Jag tar fram mitt rep med änterhake i ena änden och kastar den mot murens kant."

Lars-Åke: "Då ska vi se!" (Nils slår för Stanns procentchans i färdigheten Klättra — som Lars-Åke bedömer är rätt färdighet för denna handling — och försöket lyckas.) "Efter första kastet med repet verkar änterhaken ha fastnat i något där uppe utan några speciella oljud."

Nils: "Jag spänner repet och känner efter ordentligt om det håller."

Lars-Åke: "Det verkar sitta fast!"

Nils: "Bra! Då börjarjag klättra, sakta men säkert."

Lars-Åke (slår mot Stanns chans i färdigheten Klättra, han slår ett slag per 3 meter och eftersom muren är cirka 6 meter hög så blir det två slag. Han lyckas med båda slagen.): "Du befinner dig nu precis vid kanten av muren."

Nils: "Jag spanar åt båda hållen, ser eller hörjag något?"

Lars-Åke: "Åt höger — ingenting, åt vänster — ingenting... Jo! Vänta, du hör (han slog ett lyckat slag i Stanns färdighet LYSSNA) fotsteg komma emot dig en bit bort längs muren, men du ser ingenting."

Nils: "Jag böjer ned huvudet så långt det går, men så attjag fortfarande kan se något."

Fredrik (ropar): "VAD ÄR DET SOM HÄNDER DÄRUPPE?"

Nils (viftar med armen och håller fingret över munnen i hopp om att gesten skall uppfattas av Galf, dvs VAR TYST!)

Fredrik (ropar): "VA!?"

Malin: "Jag försöker hålla för Galfs mun med ena handen, samtidigt somjag viskar: 'Håll tyst! Det verkar komma någon.' Dessutom förjag in oss båda mot muren för att minska risken för upptäckt."

Nils: "Serjag något?"

Lars-Åke: "Du lyckas urskilja en tvåbent varelse som kommer gående emot dig."

Nils: "Verkar det vara en vakt av något slag?"

Lars-Åke: "Varelsen befinner sig cirka

20 meter bort på muren och rör sig hela tiden närmare samtidigt som han tittar nedåt åt båda hållen om muren. Han verkar ha ett spjut över axeln."

Nils: "Jag avvaktar och ser vad som händer."

Lars-Åke: "Varelsen kommer närmare hela tiden, men när han är cirka fem meter bort ifrån dig så stannar han till. Det ser ut som om han lyssnar efter något."

Nils: "Jag ligger helt still."

Lars-Åke: "Han står kvar en stund och ser sig omkring, men vänder sedan och går tillbaka i samma takt."

Nils: "När han försvinner utom synhåll, tarjag mig försiktigt upp och rycker i repet så att Galf och Dis uppmärksammar mig."

Lars-Åke: "Varelsen har snart försvunnit och de där nere har uppfattat dina repryckningar."

Nils: "Då gör jag tecken åt Dis att komma upp."

Malin: "Så snart han har gett mig klartecken så börjarjag klättra upp."

Lars-Åke (slår några tärningsslag hemligt bakom sin skärm, allt verkar gå bra i och med att han säger): "Efter en stund är även du uppe på muren bredvid Stann."

Nils: "Då ger vi tecken åt Galf att surra fast sig ordentligt samt att ta ett stadigt grepp runt repet. Därefter börjar Dis och jag att dra."

Lars-Åke: "Det blir ganska tungt, men eftersom ni båda är starka så går det bra. När ni har hissat upp Galf cirka 2 meter från marken hör ni plötsligt fotsteg komma närmare i ganska snabb takt! Vad gör ni?"

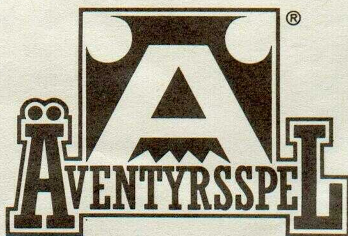
Malin: "Finns det något att binda fast repet i?"

Lars-Åke: "Nej!"

Malin: "Ja! Då finns det inte mycket annat att göra! Galf! Vi kommer att släppa repet! Försök att dämpa fallet så gott det går!"

Fredrik: "Nej! För tusan, tänk om jag slår mig? Ni får inte... Ahhh!" DUNS!

Så här kan det gå till att spela Drakar och Demoner. Den som var bäst i detta exempel var givetvis Fredrik som rollspelade Galf superbt. Okej! — han var klumpig och förstörde för de andra två, men hade säkert roligast i själva rollspelandet. Och det är det som är viktigast — att ha ROLIGT och det får man med största sannolikhetju mer man "rollspelar" sin rollperson. Vi lovar!




01-604